

TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN BELLAS ARTES
-UNIVERSIDAD DE SEVILLA-

Curso 2014-2015

Ángela Cano del Río

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES

-UNIVERSIDAD DE SEVILLA-

Curso 2014-2015

Psyche

Ángela Cano del Río

Tutor: Francisco José Sánchez Concha

Vº.Bº. del tutor:

Psyque,

*del griego ψυχή, «alma humana»,¹
es un concepto procedente de la cos-
movisión de la antigua Grecia, que
designaba la fuerza vital de un in-
dividuo, unida a su cuerpo en vida
y desligada de éste tras su muerte.²*

1. Real Academia Española <http://lema.rae.es/drae/?val=psique>

2. Lexicoon <http://lexicoon.org/es/psique>

Índice

Trabajos Artísticos	9
Justificación	21
Estudio Teórico	27
Propuesta de integración profesional ..	51
Bibliografía	55

Trabajos artísticos



I P/Experimental "Snowman" Ángela Cano del Río

Autor: Ángela Cano del Río

Título: Snowman

Procedimiento: Fotograbado manual

Dimensiones: 29'7cm x 21cm

Año: 2013



Autor: Ángela Cano del Río

Título: Disuelto

Procedimiento: Óleo al agua sobre lienzo

Dimensiones: 70 cm x 50 cm

Año: 2013



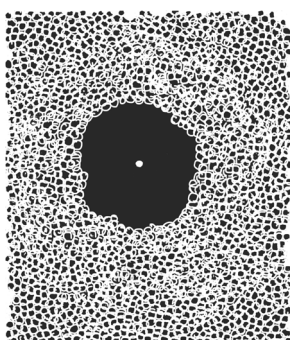
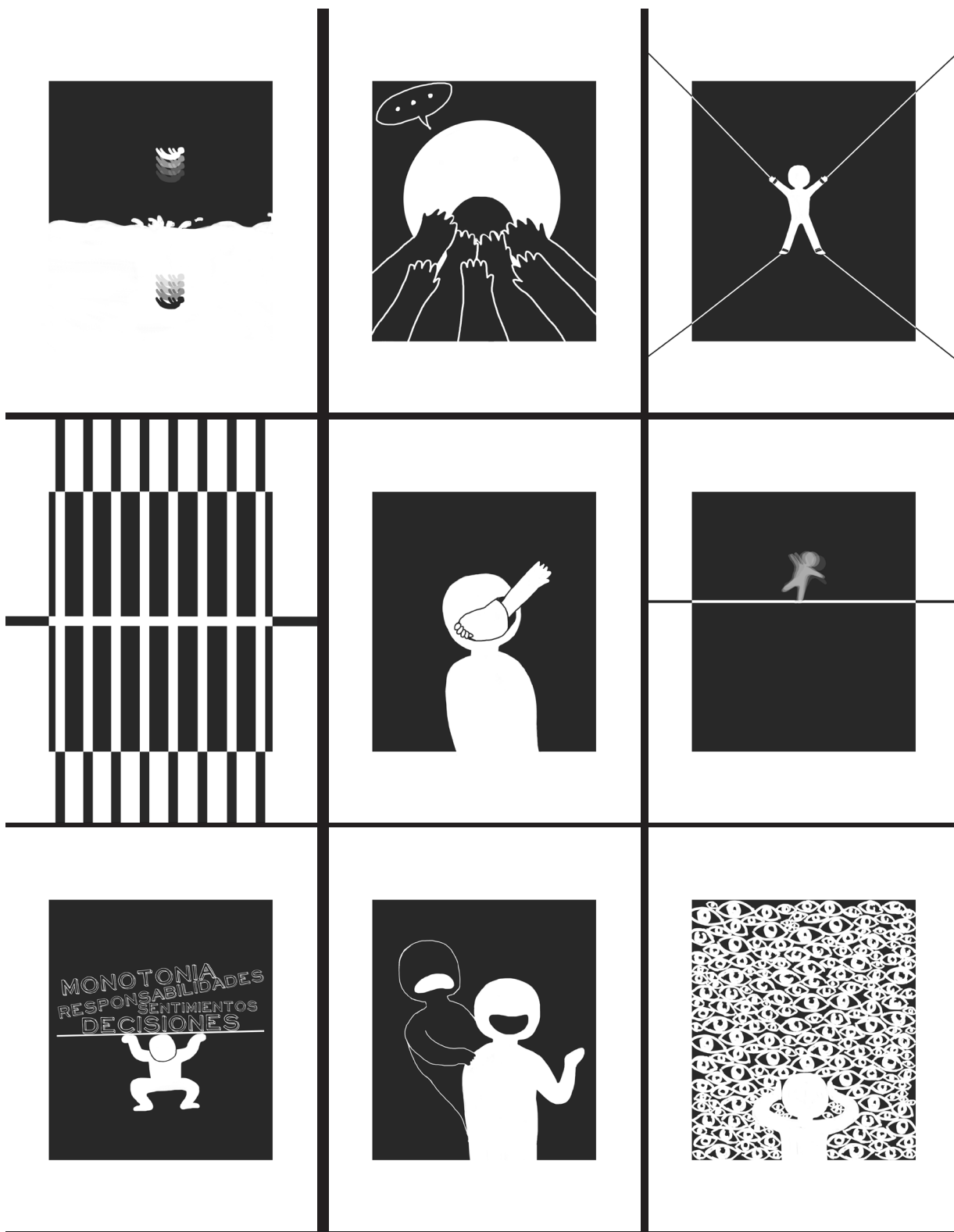
Autor: Ángela Cano del Río

Título: *Broken*

Procedimiento: Papel y acrílico sobre lienzo

Dimensiones: 97 cm x 130 cm

Año: 2013-2014



Autor: Ángela Cano del Río
Título: Sobre la ansiedad
Procedimiento: Estampas digitales
Dimensiones: 29'7 cm x 21 cm c/ ud
Año: 2014



Autor: Ángela Cano del Río
Título: Composición
Procedimiento: Litografía
Dimensiones: 70 cm x 50 cm
Año: 2014-2015



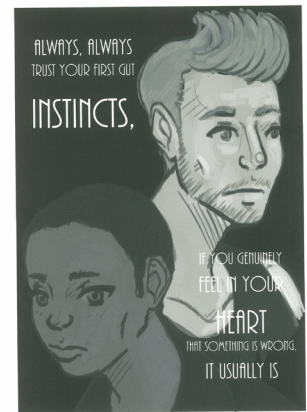
Autor: Ángela Cano del Río
Título: La rosa de los vientos
Procedimiento: Cerámica. Bajocubierta
Dimensiones: 45 cm x 45 cm
Año: 2015



BAT "Pensando" Ángela Cano del Río



BAT "Pensando y Cere" Ángela Cano del Río



BAT "Resistencia y Abnegación" Ángela Cano del Río



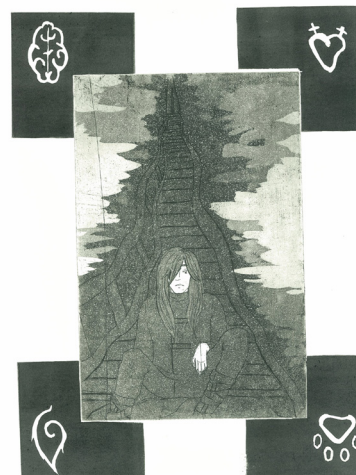
BAT "Pensando" Ángela Cano del Río



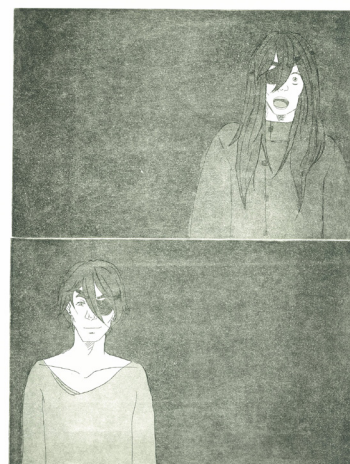
BAT "Resistencia" Ángela Cano del Río



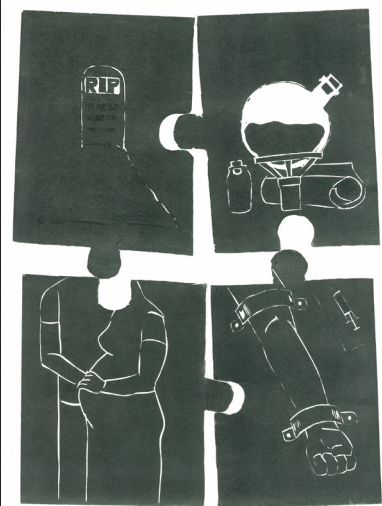
BAT "Abnegación" Ángela Cano del Río



BAT "Cere" Ángela Cano del Río



BAT "Cere y Cere" Ángela Cano del Río

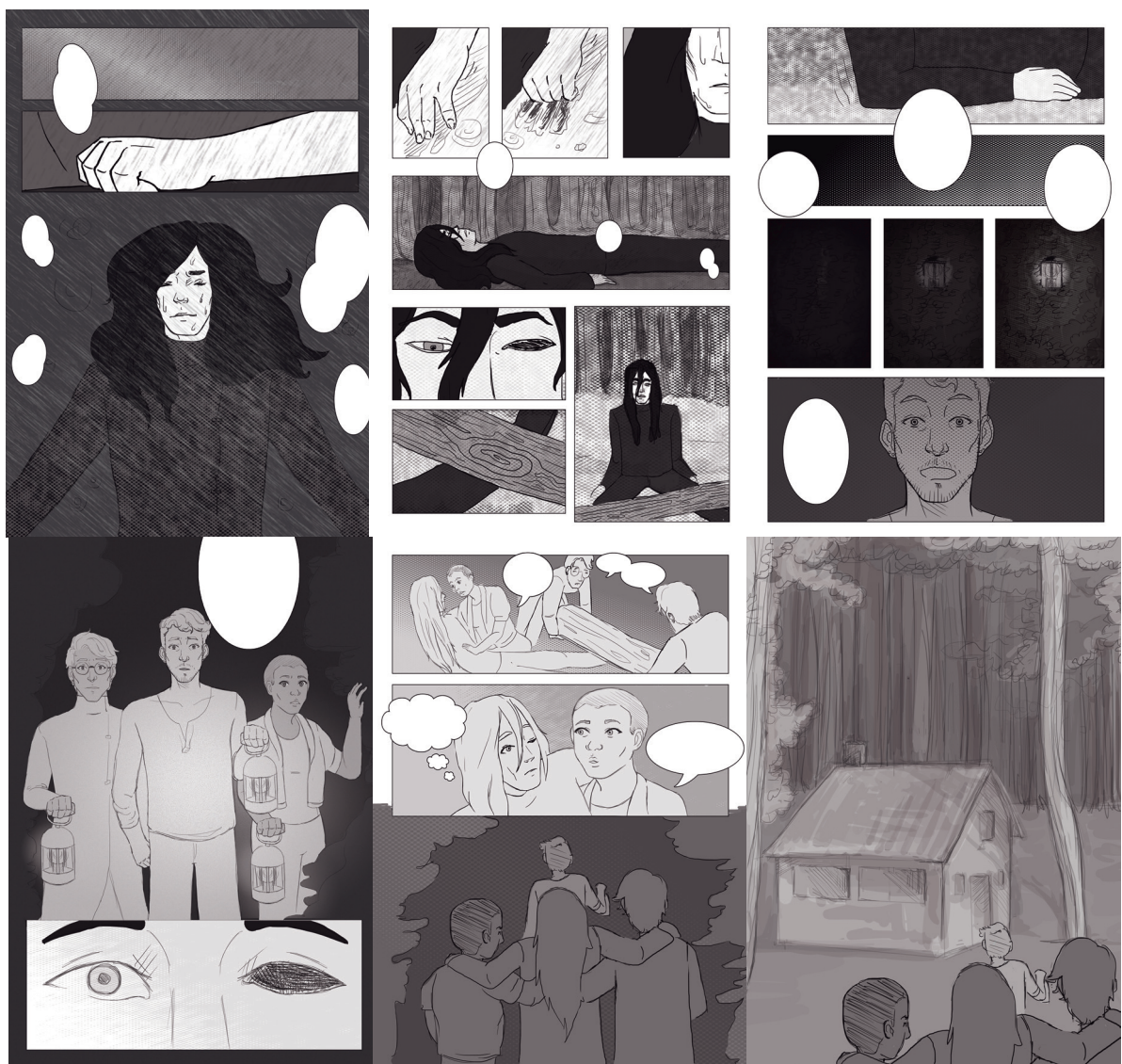


BAT "Resistencia" Ángela Cano del Río

experimentos pasado error alquimia fórmula
humanoides moral dios creaciones monstruos
alma sobrenatural peligroso diferente futuro visiones
recuerdos muerte remordimientos resurrección imitación
esclavitud amor energía poder instinto
felicidad habilidad compasión inteligencia empatía
libertad psyche eternidad
fortaleza valentía secretos dolor honestidad
corazón respeto alma fuerza esperanza
vida lugar oportunidad sufrimiento espiritualidad
conexión percepción ansiedad rencor mente fragilidad
cuerpo inicio nacimiento familia sol viaje aventura
investigación búsqueda destino confuso pasado

BAT "Psyche" Ángela Cano del Río

Autor: Ángela Cano del Río
Título: Psyche
Procedimiento: Técnica mixta
Dimensiones: 38 cm x 28 cm c/ ud
Año: 2015



Autor: Ángela Cano del Río

Título: *Book*

Procedimiento: Digital

Dimensiones: 29'7 cm x 21 cm c/ ud

Año: 2015

Justificación

Desde pequeña siempre hemos tenido el lápiz en la mano, nos gustaba dibujar a todas horas, copiar los dibujos animados que veíamos, colorear imágenes, imitar los cómics que leíamos, dibujar historietas cortas, intentar crear nuestros propios personajes...; No fue extraño que, a la hora de decidir a qué queríamos dedicarnos en el futuro me decantase por las Bellas Artes. Concretamente nuestra gran pasión siempre han sido la ilustración y el cómic, inspirados por los libros, películas y series que nos acompañaron durante la infancia.

Comenzamos a realizar estas obras casi siempre basados en algo ya existente, realizábamos dibujos de personajes de series que veíamos, de libros que leíamos o dibujábamos a las personas a nuestro alrededor; También la creación escrita estaba muy presente, escribíamos historias paralelas a hechos ya existentes en novelas o series que nos gustaban, y hacíamos dibujos para acompañarlas, lo cual casi siempre acababa en pequeñas historietas en forma de cómic.

Pero hubo un momento de ruptura en el que decidimos que aunque eso siempre estaría bien para practicar, y hoy en día seguimos haciéndolo por diversión, era hora de comenzar a hacer material propio, historias que nosotros escribiésemos y personajes que saliesen de nuestro lápiz y que realizaran nuestra propia voluntad.

En un principio, usábamos papel y lápiz, rotuladores, ceras, bolígrafos, acuarelas, etc, constantemente tratando de dibujar esos personajes que teníamos en mente de distintas formas, aunque muchos casualmente se parecían a algo que ya existía, y al ser pequeña la producción escrita tampoco era demasiado elocuente. Durante la época en el instituto que ya teníamos más conocimiento de diferentes autores de cómics y más vocabulario, que empezamos a escribir cada día un poco e inventar diferentes historias y lugares que desataban nuestra imaginación.

Teníamos numerosas libretas con borradores y bocetos, las historias se desvanecía, se transformaban o incluso varias llegaron a fusionarse creando algo totalmente distinto, y de pronto observamos que estábamos concentrados tanto en la escritura que habíamos dejado el dibujo de lado, necesitábamos algo innovador, algo que no fuese lo de siempre y que nos ayudase a mirar el dibujo de otra forma, y descubrimos el dibujo digital.

Hoy en día la mayoría de nuestra producción es digital. Algunas rescatan diseños de personajes de historias que escribimos en la etapa de secundaria, otras se basan en escritos de la actualidad, ideas que están por desarrollar; también algunas de ellas son prácticas de estilos o técnicas...

Las influencias en este ámbito estarían divididas entre el cómic americano, japonés, europeo y artistas digitales que publican sus trabajos en la red, que si bien en aquel entonces conocíamos muy pocos, esto ha ido cambiando con el tiempo. Las mayores influencias actuales las encontramos en: *Youka Nitta*, *Yana Toboso*, *Hiromu Arakawa*, *Alan Moore*, *John Byrne*, *Pascual Ferry*, *Aleix Gordo Hostau*, *KendrawCandraw*, *Loish*, *Marmopollo*, *Ana Oncina* y *Hugo Pratt*.

Algunos de ellos consolidados como autores de cómic con una larga trayectoria y un estilo definido, con historias intensas, profundas, con un sentido metafórico y más extenso de lo que se pueda ver a simple vista. Como es el caso de *Hiromu Arakawa* en *Fullmetal Alchemist* que, opinamos, en principio parece una obra de fantasía o ciencia ficción, pero te lleva por un viaje de reflexión y conocimiento del ser humano, de su comportamiento en situaciones extremas, cinismo y poder, verdades absolutas que no tienen un significado real, haciéndote pensar mientras lees. Al igual que *Alan Moore* que presenta en la mayoría de sus historias (*Watchmen*, *V de Vendetta*) una lectura de la sociedad profunda y oscura, no quedándose en la superficie y dotando a sus protagonistas de una moral ambigua que te hace ver que incluso aquel que podría ser considerado moral y correcto, puede ser el más corrupto y desgraciado de todos.

Consideramos que es algo importante que la historia te diga algo, es una de las cosas que más nos inspira, cuando escribimos historias pensamos en todo, en cada pequeño detalle que pueda tener un significado, que cada personaje sea



Fullmetal Alchemist Tomo 1, 2013
Hiromu Arakawa

coherente consigo mismo y con el mundo que le rodea, y aunque sea fantasía escribimos sobre personas reales, complejas, con secretos y dudas, con temores, que necesitan reflexionar a lo largo de la historia y puedan transmitir esto al lector. No queremos caer en el error de escribir una historia que se quede en anécdota, cuando escribimos reflexionamos y queremos hacer que quien lo lea haga lo mismo.

Los personajes suelen estar fundados sobre dudas que pudiéramos tener o problemas que vemos en el mundo a nuestro alrededor, también con sus personalidades y acciones representamos e intentamos analizar al ser humano desde un enfoque más personal y profundo, recuperando reflexiones sobre los seres humano, su conducta y origen de filósofos como *Platón* o *Aristóteles*, en sus estudios de la antropología y psicología. Ambos defendiendo la existencia del cuerpo como materia y representación material del alma, siendo el alma origen de vida. Este concepto de alma como principio, *Psyche*, que da nombre al trabajo, es también el nombre de la novela gráfica de la cual realizamos el *book*.

No sólo escribimos para otros si no para nosotros mismos también. En cierto modo la escritura nos da poder para comprendernos mejor a nosotros mismos y seguir evolucionando como persona. Quizás cosas que no nos atreveríamos a comentar en voz alta son más fáciles de reflejar a través de una historia. Como decía *John Boyne* ante la pregunta ¿Por qué escribo? en la entrevista con Jesús Ruiz Mantilla en *El País* en 2012: “*Escribo porque estoy tratando de entenderme a mí mismo, mi vida, la razón por la que nací, la explicación de por qué moriré, y descubro que solo puedo hacerlo entrando en un universo habitado por personajes que nacen de mi imaginación.*”



Haru wo daiteita Tomo 9, 2006
Youka Nitta

Estas historias que no paran de crearse en nuestra mente y completar nuestros cuadernos, supongo que por nuestra necesidad artística y amor por el dibujo acaban siempre estando acompañadas de bocetos de personajes, reflexiones y pruebas de diseños, no sólo por darle más vida, sino que estas mismas pruebas nos ayudan a construir el universo de la historia y los personajes más detalladamente de forma escrita.

Y es por eso que también tenemos numerosos artistas de referencia formalmente, Youka Nitta (*Haru wo daiteita*), Yana Toboso (*Kuroshitsuji*), CLAMP (*CardCaptor Sakura*) y Hiromu Arakawa (*Fullmetal Alchemist*), todas autoras de manga -comic japonés- fueron nuestras primeras influencias pues desde muy temprana edad hemos estado en contac-

to con este tipo de cómic y también series de animación. Cada una con un estilo muy diferente pero algunas características comunes, como los personajes estilizados y altos, rasgos finos casi andróginos, el uso de los *superdeformed* también llamados *chibis*, que son pequeñas caricaturas de los personajes con motivo cómico en ciertas situaciones, y el blanco y negro como colores elegidos para su presentación. Aunque en algunas ocasiones también producen imágenes en color para portadas de capítulos, tomos o algún diseño exclusivo.

Pero tras muchos años viendo la misma fórmula repetida una y otra vez, el manga se convierte en tan sólo una opción de las muchas que encontraremos, como es el cómic europeo, americano, etc.

John Byrne (*The Uncanny X-men*) y Pascual Ferry (*Thor*), dibujantes de cómics americano asociado a *Marvel* y a los *X-men* entre otros, poseen un estilo más riguroso conforme a la anatomía de sus personajes que las autoras mencionadas anteriormente, ambos muy distintos entre sí. John Byrne, con figuras estilizadas y definidas, con cuerpos fuertes y bien formados, y Pascual Ferry con personajes robustos y altos, de cuerpos anchos y musculosos.

Otra influencia sería Ana Oncina, autora de *Croqueta* y *Empanadilla*, que utiliza un estilo parecido al *chibi*, muy lineal y sencillo, buscando una estética más inocente e infantil para contar sus historias pero igualmente hablando de cosas serias y reales, pues su obra es autobiográfica. Le da vida a la historia con frescura y dinamismo, es una forma divertida de ver la realidad.

Finalmente, Hugo Pratt, autor de *Corto Maltes*, también realiza figuras esbeltas pero cercanas al realismo, usando las viñetas con plano dramáticos



The Uncanny X-men #136, 1980
John Byrne

casi cinematográficos y con un color suave y puntual imitando las acuarelas. Tiene un sentido trágico y muy potente que refleja el ambiente de la historia a la perfección.

Lo que más admiramos de estos autores es poder contar una historia de una forma tan precisa desde ambos puntos de vista, mediante el dibujo y lo escrito, que la imagen que ves conecte con lo que te están contando y todo tenga coherencia.

Estos autores, referencias, lecturas y escritos son de las obras más personales, sin embargo, cuando ingresamos en la facultad hubo un cambio importante. Pensamos que desde un principio tendríamos libertad, pero obviamente primero tendríamos que aprender muchas técnicas y conocer distintos materiales con una actitud más clásicas antes de poder si quiera pensar en el cómic o ilustración.

Así que cuando teníamos algo más de libertad o flexibilidad a la hora de realizar una obra para alguna asignatura, intentábamos adaptar ese estilo de dibujo a cualquier obra: esculturas que imitasen dibujos, pinturas que se convirtiesen en ilustraciones de gran tamaño, grabados con un estilo menos tradicional acercándose a la estética del cómic...

Hay numerosos autores que producen obras gráficas en escultura y pintura, como por ejemplo, *Seung Mo* o *David Oliveira*, ambos crean esculturas de alambre que imitan el dibujo. Sin embargo, fue *Alexander Calder*, con su serie del circo, quién nos inspiró a empezar a realizar este tipo de obras.

Otros autores que nos han influenciado estéticamente han sido, *Julian Opie*, *Keith Haring*, por su estética sencilla, simple y lineal, usando también planos de color, y *El Greco*, por sus figuras esbeltas, delgadas, casi rozando la deformación, y sus atmósferas y colores contrastando lo vibrante y colorido con lo tenue y sombrío.



Untitled, 1985, acrílico sobre madera,
35,6 cm x 40,6 cm,
Keith Haring

Estudio teórico



I P/Experimental "Snowman" A'ngela Ano del Río

Snowman (2013)

Snowman (2013), es un fotograbado manual que mide 29'7 cm x 21 cm. Tratamos de abordar el grabado de una forma menos convencional aprovechando que la técnica permitía un trazado más fluido con el que se podía hacer unos dibujos de un estilo más personal. La ilustración está inspirada en la frase *"Siempre me da un poco de pena cuando la nieve se derrite y los muñecos de nieve parecen tener escoliosis"* dicha por el personaje *Kurt Hummel* de la serie *Glee*.¹ Simplemente se buscaba ilustrar el significado de la frase que en sí es divertida pero a la vez dice algo negativo, de ahí que se usara un estilo de dibujo más infantil pero los personajes aparecen tristes.

Por esta época nuestras ilustraciones personales se centraban más en fanart, es decir ilustrar series, películas o libros que nos resultaban interesantes nos inspiraban algo. En principio dibujamos esta imagen digitalmente usando mi tableta gráfica y el programa *AdobePhotoshop*.²

Puesto que la técnica utilizada en este grabado es el fotograbado manual, decidimos que usaríamos esta oportunidad para experimentar y reproducir la ilustración de una forma diferente, no simplemente dibujarla tradicionalmente o imprimirla tal cual. Partí de la imagen digital imprimiéndola pero luego la calqué sobre un acetato y así obtener un trazo más natural en una superficie transparente, para después pasarla a la plancha con emulsión mediante la exposición a la luz de la máquina insoladora.

La idea de esta obra era experimentar con la técnica, la utilización de distintas tintas de colores, texturas y formas creando una ilustración única fusionando técnicas actuales como es el dibujo digital, con lo tradicional, el grabado. Se trata de una composición centrada en la que los dos personajes cobran la mayor importancia, es clave que lo primero que se vea de la imagen sean las expresiones tristes de ambos, puesto que sus miradas son las que te guían hacia el elemento central que es el muñeco de nieve derretido en la parte inferior de la imagen.

1. Hitchcock ,Michael and Brennan, Ian, *Glee*, Episodio 15, Temporada 4, 2013. Fox.

2. La imagen original puede encontrarse en mi blog personal <http://karinrinrindraws.tumblr.com/post/91762666515/sailorstarchild-i-always-get-a-little-sad-when>



Disuelto (2013)

Disuelto (2013), pintado con óleo al agua sobre lienzo, con un tamaño de 70 cm x 50 cm, es el retrato de uno de los protagonistas de la historia que escribíamos por aquella época. Queríamos experimentar con los materiales, usando óleo al agua muy aguado imitando las acuarelas, para reflejar el sentimiento del personaje. Un hombre lleno de esperanza, lo cual se refleja con el color, enfrentado a un mundo oscuro y a una serie de catástrofes que le hacen cambiar, esto se representa con el color que se diluye y cambia, además de su expresión seria y preocupada.

La imagen aparece nítida en el centro del cuadro, dando mayor importancia a la expresión y al rostro del personaje, que a medida que se aleja del centro se va diluyendo y deshaciendo; el pelo y los hombros están pintados de forma más descuidada y aleatoria para reforzar la psicología del personaje ya mencionado anteriormente, también apoyado por el uso de colores fríos.

Este personaje era el protagonista de la historia, siempre acompañado por otro de los personajes principales, pero aún así tratándose de alguien solitario y melancólico. En el primer capítulo toda su familia era asesinada, así que desde el principio es un personaje que sufre y se siente sólo y perdido. De ahí que aparezca sin nadie más en esta ilustración reforzando este sentimiento, además con una composición central que hace que puedas mirarle a los ojos, aunque él no mire al espectador directamente ya que aparece con la mirada perdida, triste y pensativo.



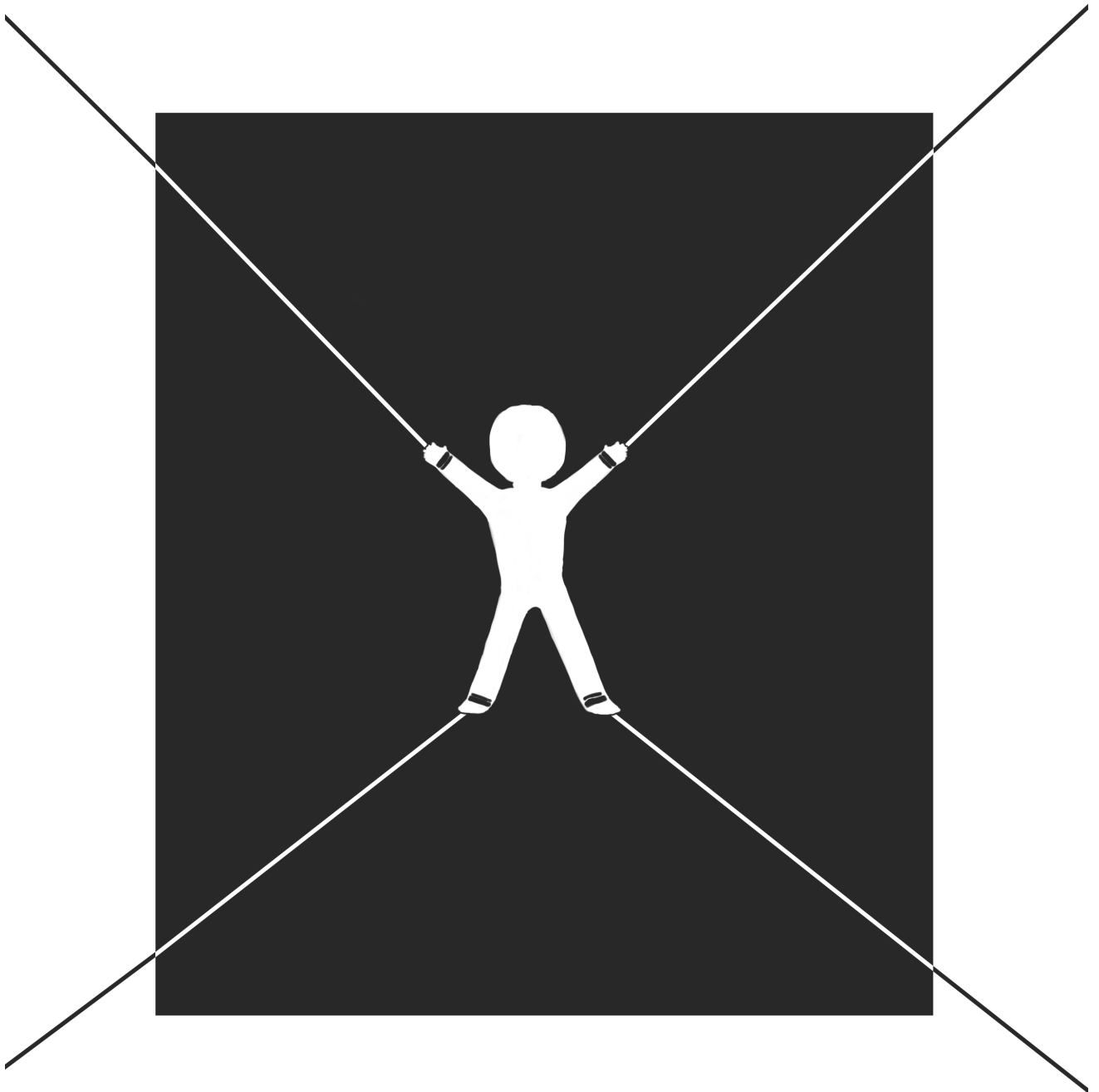
Broken **(2013-2014)**

Broken (2013-2014), de un tamaño de 97 cm x 130 cm, usando papel de periódico, cola y acrílico negro, representamos cuatro personajes de la historia ya mencionada en la imagen anterior, el protagonista junto al personaje principal que siempre lo acompaña, y dos personajes que aparecerían más adelante que tendrán mucha importancia. Podría considerarse a los cuatro protagonistas, aunque el muchacho del pelo largo es el personaje en el que más se centra la historia.

Con la técnica empleada tratamos de imitar la estética de un cómic, incluso la textura usando papel y pegándolo como un *collage*. Aunque sencilla, fue una técnica que consumió mucho tiempo, debido al gran tamaño del formato por el cual había que usar una gran cantidad de papel y cola, lo cual tardaba horas en secarse, y hasta que no lo hiciese no se podía seguir aplicando más papel o pintar la superficie con acrílico.

Los papeles utilizados fueron de revistas y periódicos, para conseguir el efecto del color y la textura similar a la que tienen las páginas de los cómics, a parte de la combinación de imágenes y tipografía. No tiene ningún significado más que el de buscar esa estética y la forma de representarla, con una composición rota e inestable al igual que los sucesos que ocurrirán a lo largo de la trama.

Esta historia nunca se llegó a desarrollarla del todo, teníamos un planteamiento general de los personajes, la trama y el final, así que no entramos en muchos detalles simbólicos en esta ocasión, tan sólo colocamos a los personajes por orden de aparición en la trama.



Sobre la ansiedad (2014)

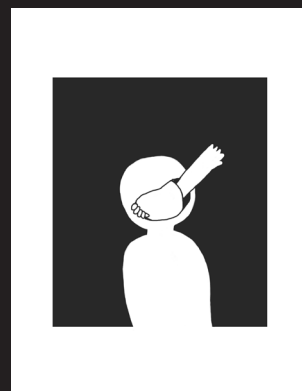
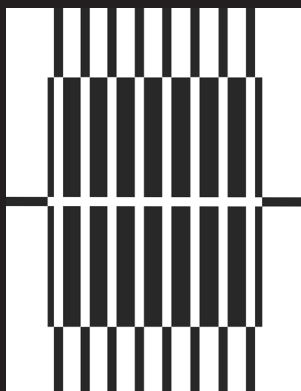
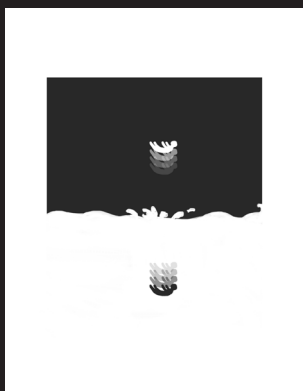
Sobre la ansiedad (2014) es una serie de diez estampas digitales de tamaño 29'7 cm x 21 cm, todas realizadas con la tableta gráfica y el programa de edición fotográfica, *Adobe Photoshop*. Por aquellos meses estábamos muy estresados por tener que hablar en público, siempre pensábamos que nos iba a salir mal o que íbamos a ser juzgados por los que nos iban a escuchar, así que hicimos esta serie como terapia, para tranquilizarnos y poder canalizar mejor estos sentimientos.

Queríamos que fuese directa y que expresase justo lo que se pretendía, así que optamos por un diseño minimalista y monocromo, cada imagen representaría distintos sentimientos, ya que al empezar a realizar las imágenes investigamos un poco sobre la ansiedad y los distintos aspectos de ella, como cada persona puede sentirse cuando la padece y los efectos que tienen en ellos.

- Cadenas, la composición centrada le da la máxima importancia al personaje, que también por su color blanco resalta más que el fondo negro. Representaría la sensación de estar inmóvil y atrapado cuando sientes ansiedad.

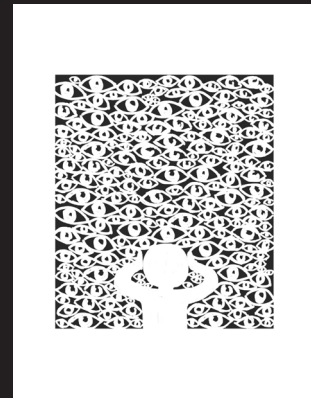
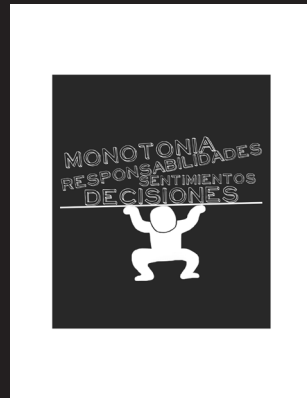
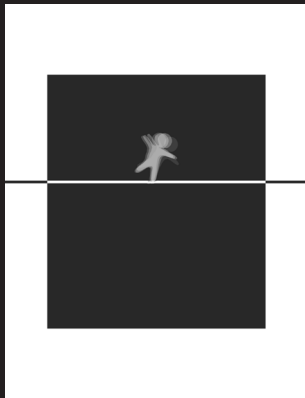
- Caída, la imagen aparece dividida en dos, el aire y el agua, la figura cae y vuelve a salir por arriba, es como un círculo infinito en el que se está atrapado en una constante angustia y sensación de inestabilidad

- Rejas, quizás la representación más sencilla y fácil de interpretar, unas rejas que representarían, como la primera imagen, el sentirse atrapado y sin posibilidad de hacer nada.



- Boca, un personaje intentado escapar de sí mismo, queriendo liberarse de la angustia, salir de esa cáscara angustiada e inmóvil y ser libre, y así poder enfrentarse a sus miedos.

- Cuerda, el personaje aparece tambaleándose sobre una cuerda floja, representando como la visión de los demás sobre nosotros puede afectarnos y hacernos deambular por la vida con inseguridad.

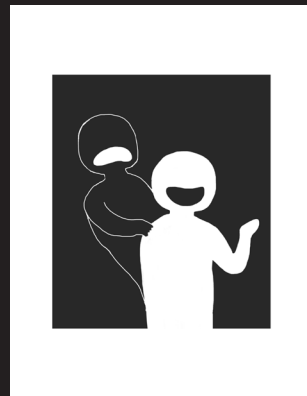
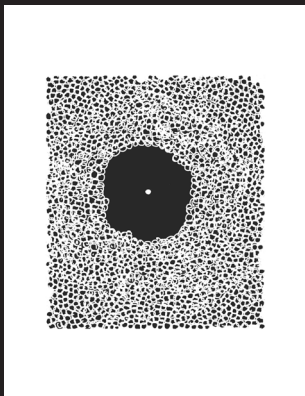


- Balanza, las responsabilidades y sentimientos que tenemos, las decisiones que tomamos, la rutina que seguimos que se convierte en monotonía, todo esto va cargado a nuestra espalda y nos afecta todos los días, especialmente si sentimos que todo está siendo juzgado.

- Ojos, esta estampa junto a la siguiente, Personas, se centran más literalmente en el ser observado, pensar que todo lo que haces está siendo evaluado o juzgado, y sentirse angustiado y atrapado.

- Doble, en esta imagen queríamos reflejar que también en muchas ocasiones nosotros mismos somos nuestros peores críticos y eso también nos influye y nos hace ser inseguros.

- Manos, la última imagen de la serie, muestra un personaje que se dispone a hablar pero es detenido por numerosas manos, dando a entender que esta figura podría sentirse cohibida o temerosa de hablar delante de otros.





Composición (2014-2015)

Composición (2014-2015) es una litografía formada por cuatro imágenes, de 70 cm x 50 cm. Es la primera obra de una serie de proyectos que realizamos volviendo a retomar nuestros orígenes como dibujante de cómics e ilustración.

Esta obra es una ilustración de gran tamaño formada por cuatro litografías. Para realizarla disponíamos de dos piedras, una en la que dibujamos con lápices litográficos al personaje de mayor tamaño, y otra en la que encajamos los tres pequeños rostros de los otros personajes.

Para estampar estas tres últimas tuvimos que hacerlo con ayuda de una ventana de cartón de proyecto que se colocaba alrededor de la piedra, y así se pudiese mantener el papel en el sitio con un registro distinto para cada una, y previamente marcado. También hicimos pruebas con aluminios para estampar fondos de colores, aunque no resultó bien pues no encajaron las líneas con los fondos, de modo que esa idea fue descartada y decidimos usar distintos papeles en su lugar. El color y materiales usados fue más producto del azar y la improvisación, aunque tras una serie de pruebas y materiales nos decantamos por el azul y amarillo por la vitalidad y tranquilidad que transmiten.

Lo que la imagen representa serían los cuatro personajes principales de la nueva historia que comenzamos a escribir entonces, y en la que empezamos a basar todos nuestros proyectos tras este. Estos cuatro personajes serían los protagonistas.

La historia comienza con uno de los personajes despertándose herido y desorientado, ha sufrido un ataque pero no recuerda qué pasó exactamente, cuando sus compañeros lo encuentran se dan cuenta que no sólo no recuerda ese momento si no que el trauma del ataque le ha hecho perder todos sus recuerdos.

En una de las escenas más importantes del primer capítulo, el personaje de mayor tamaño, *Gerard*, explica su historia, como se conocieron los cuatro, quienes son, acontecimientos importantes, la historia del país en el que viven, etc, al personaje que aparece a su izquierda con el parche, *Ciro*, que es quien ha perdido sus recuerdos; de ahí que la composición sea, *Gerard* en el centro, y los otros tres personajes en bocadillos, como si él estuviese explicando quiénes son y que ha pasado.



La rosa de los vientos (2015)

La rosa de los vientos (2015) bajocubierta, mosaico de nueve losetas, 45 cm x 45 cm. En primer lugar hicimos un dibujo de gran tamaño que colocamos sobre las losetas y pasamos a ellas con papel de calca. Una vez dibujado claramente en el soporte, pintamos con pigmentos la superficie de los colores seleccionados para los personajes, dejamos secar todas las piezas para que estuviesen listas al mismo tiempo, y las bañamos todas con el vidriado, de manera que se pudiesen cocer todas juntas.

En esta obra también representábamos a los mismos cuatro personajes de la obra anterior, esta vez simbolizando sus continuos viajes durante la historia con la imagen de la rosa de los vientos, y colocando a cada uno en un lugar concreto siendo señalados con las flechas de esta, marcando la procedencia de cada uno como si se tratase de la organización en un mapa.

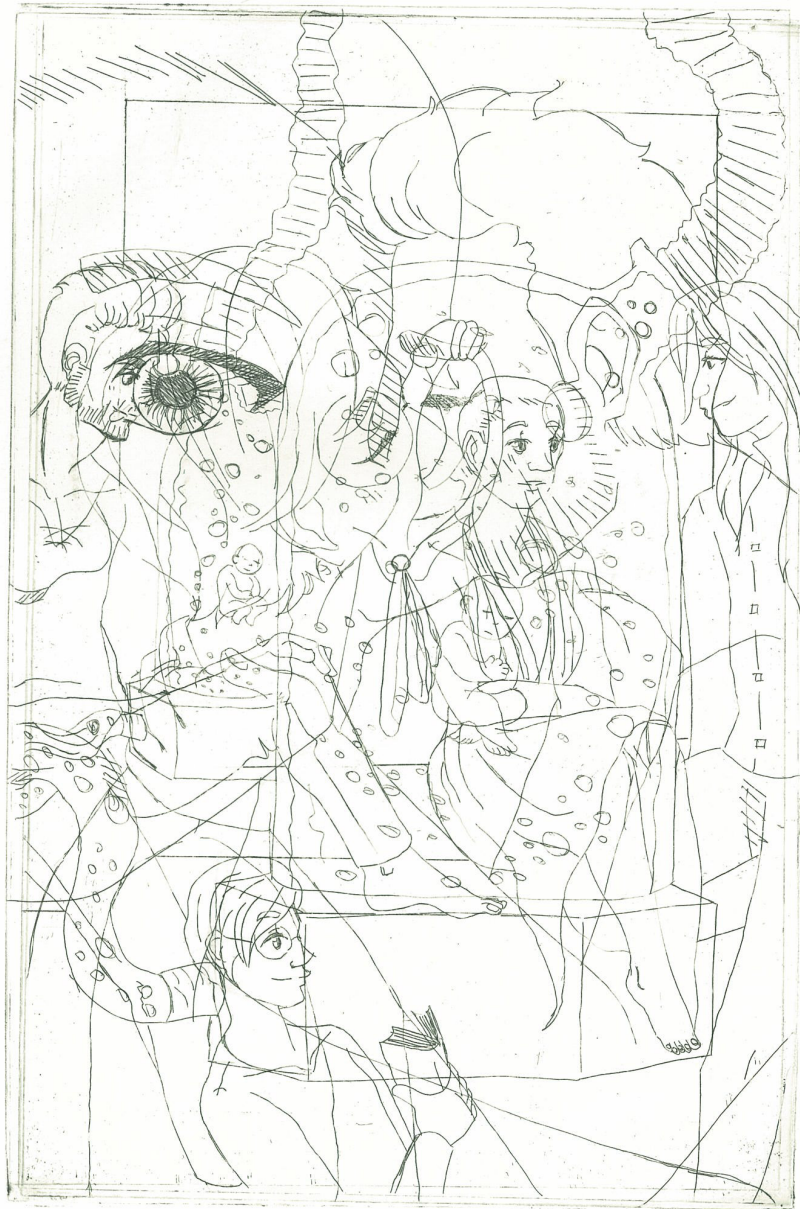
Aquí todavía nos encontrábamos en una fase más experimental en cuanto a diseño de personajes, teníamos claro como queríamos que fueran *Gerard* y *Ciro*, los dos personajes de la parte superior, y estabábamos empezando a concretar también la imagen de *Aatmik*, personaje con gafas de la zona inferior, pero aún teníamos dudas con *Alijiah*, la mujer de pelo morado, porque no estabámos seguros de cómo hacer la forma de su cara o si debía tener el pelo corto o largo. De los cuatro personajes, ella ha sido la que ha cambiado más.

Ciro, el chico del parche, era un antiguo diseño de otro personaje que no estaba relacionado para nada con esta historia, de hecho de la historia que proviene no se trataba de una historia fantástica o sobrenatural, era una trama normal y cotidiana, fue una de las primeras historias que escribimos así que le teníamos mucho aprecio al personaje, sin embargo nunca llegamos a hacer nada serio con esa historia, así que rescatamos el diseño y le añadimos unos detalles acordes a la nueva trama.

Gerard fue fácil de diseñar, queríamos que fuese un hombre atractivo y carismático así que tomamos de referencia hombres que nos resultasen de esa forma, finalmente, nos decantamos por el cantante *Adam Lambert* como referencia principal.

Aatmik, como *Ciro*, en un principio se basó en un diseño antiguo que teníamos de otro personaje, pero conforme la historia iba avanzando, cambió su raza, su pelo, tuvo gafas y poco a poco fue convirtiéndose en alguien totalmente diferente.

Alijiah, finalmente, en esta imagen aún no tenía ninguna referencia, como bien se menciona anteriormente era la que más cambiaba y más problemas daba a la hora de decidir un diseño, tan sólo sabíamos que queríamos que fuese una mujer de color, así pues, tras muchos bocetos, en futuros dibujos la referencia principal que tendremos será la actriz *Lupita Nyong'o*.



BAT

"Recuerde"

A'ngela Casa del Rio

Psyche (2015)



Psyche (2015) Estampas realizadas con técnicas mixtas, de 38 cm x 28 cm. Se trata de una serie de grabados ilustrando la historia ya mencionada en las obras anteriores. Siempre se representan los cuatro mismos personajes protagonistas de la historia, excepto en ocasiones puntuales que se representa un quinto personaje. Los cuatro personajes son: *Ciro*, con el

pelo largo oscuro, ropas oscuras y un parche; *Alijiah*, la única mujer del grupo, con piel oscura, ropaje claro, pelo corto; *Gerard*, de pelo corto y hacia arriba, vello facial, piel claro, y finalmente, *Aatmik*, de piel morena, pelo blanco, gafas y ropas claras.

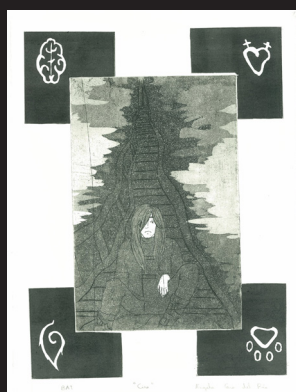
La primera estampa muestra cuatro imágenes superpuestas, se trata de cuatro planchas de cobre para las líneas internas, y una de linóleo sin modificar para el marco de alrededor.

Cada imagen representa un momento puntual en la vida del personaje que las recuerda, *Ciro*, que al principio de la historia es atacado y pierde la memoria, lo que le hace tener que recordar desde el primer momento y confiar en las personas que lo rodea, es decir, los otros tres personajes.

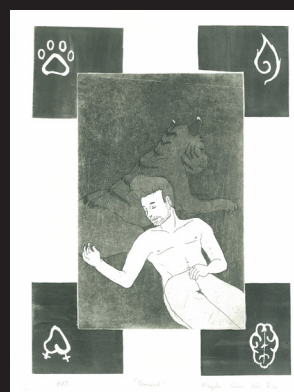
Los recuerdos le vienen de forma confusa, la mayoría de estas escenas representa su amistad con los otros personajes, cuando los conoció, momentos felices e importantes para ellos. Cada una de ellas superpuestas ocultando su pasado origen oscuro como experimento creado genéticamente.

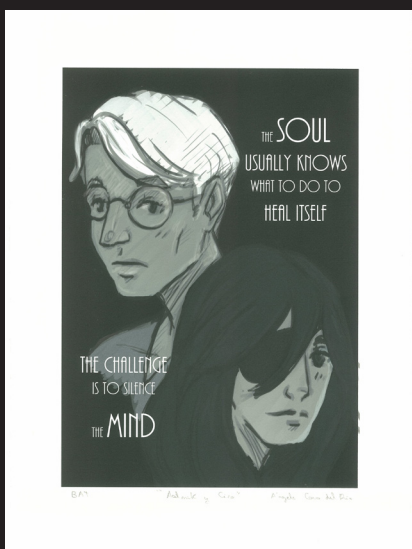
Las cuatro imágenes siguientes están formadas por una plancha de cobre y un marco de linóleo de cuatro piezas, cada una de ellas con un significado.

- El Cerebro, *Ciro*. Representa la mente, la curiosidad, la reflexión y racionalidad. En las planchas de *Ciro* y *Alijiah* aparece hacia arriba, al contrario que en las de *Gerard* y *Aatmik*.



- El Corazón, *Alijiah*. Representa el corazón, el amor, la compasión, la empatía y la familia. En las planchas de *Alijiah* y *Ciro* aparece hacia arriba, hacia abajo en las otras dos.





- La Huella, *Gerard*. Representa el instinto animal, la intuición, la impulsividad y la valentía. En las planchas de *Gerard* y *Aatmik* aparece hacia arriba

- La Lengua de fuego, *Aatmik*. Representa el alma, la espiritualidad, la meditación, la calma y armonía. En las planchas de *Aatmik* y *Gerard* aparece hacia arriba, al contrario en las otras dos.

Las combinaciones están escogidas por la conexión entre personajes: *Alijiah* y *Ciro* que son hermanos adoptivos, y *Aatmik* y *Gerard* que son pareja.

Cada imagen de las planchas de cobre los representa de manera independiente realizando una acción que los define:

- *Ciro* aparece en el bosque, sentado, tranquilo, reflexionando, a lo lejos en el fondo se ve una imagen indefinida que le observa, representando su pasado y este quinto personaje del que hablaremos más adelante de forma extensa.

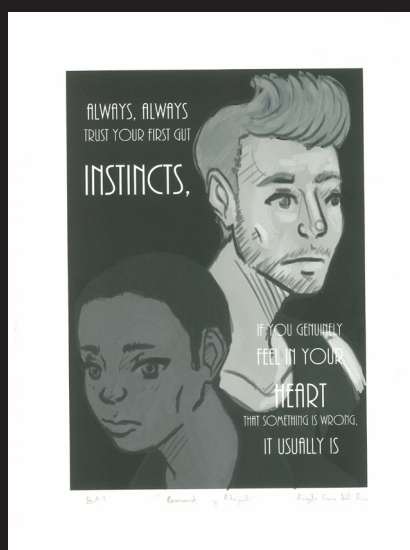
- *Alijiah*, también en el bosque, representa una escena más relajada, calmada, simplemente se balancea en el columpio y pasa el tiempo relajada y alegre, tiene una imagen más amable y menos tensa.

- *Gerard*, aparece durmiendo sobre el lomo de un tigre, representando ese lado animal, pero no se presenta como alguien salvaje e incontrolable, al contrario, se percibe una imagen apacible y amable.

- *Aatmik*, rodeado de libros y en el interior de una casa, aparece rodeado de libros e información, mostrándose como el más inteligente y culto de los cuatro, además también se muestra un mapa al fondo de la imagen que es el mapa del mundo de la historia.

Las dos imágenes siguientes son dos estampas digitales, fueron hechas utilizando el programa *AdobePhotoshop*. En este caso los personajes también han sido divididos en parejas, y acompañados por dos frases.

Cada una representa una conexión entre ambos personajes: la primera siendo "*The soul usually knows what to do to heal itself, the challenge is to silence the mind*" que significa "El alma normalmente sabe lo que debe hacer para curarse a sí misma, el desafío es silenciar a la mente" la frase acompaña a los dos personajes que dentro de la historia representan lo racional, siendo el primero (el alma) más cercano a lo espiritual y más flexible,



y el segundo (la mente) más puramente racional.

Estos dos personajes tienen una relación amistosa, sin embargo, sus opiniones chocan en numerosas ocasiones, irónicamente sus personalidades son muy parecidas. Creemos que la frase los resume bien y su relación. Además, utilizamos la metáfora de la mente y el alma volviendo al simbolismo de cada personaje.

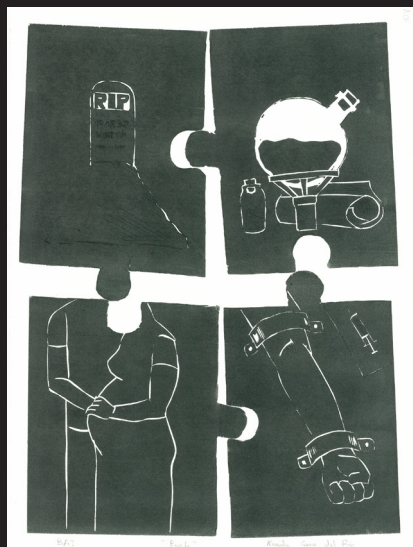
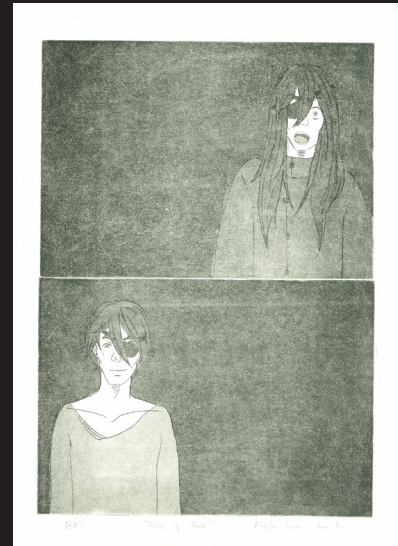
La segunda frase *"Always, always trust your first gut instincts, if you genuinely feel in your heart that something is wrong, it usually is"* que significa "Siempre, siempre confía en tu instinto, si genuinamente sientes en tu corazón que algo está mal, normalmente lo está" en este caso relacionada con los dos personajes más emocionales del grupo que actúan más por instinto y sus sentimientos.

En este caso, su relación es amistosa y siempre es positiva, conectan muy bien, se comprenden y respetan mutuamente. El símbolo del instinto y el corazón también se utilizan en esta frase.

La imagen compuesta por dos planchas de cobre una colocada encima de la otra, representa a *Ciro*, y el quinto personaje mencionado anteriormente, *Goro*. Este personaje dentro de la historia aparecerá en un momento crucial con una importante revelación.

El origen de *Ciro* y *Goro* es el mismo, ambos fueron creados a la vez, desde la misma matriz, fórmula e ingredientes, lo que los convierte a ambos en hermanos, o incluso en la misma persona.

Cada uno presenta en su imagen una personalidad distinta, sus ropajes, aspecto, y expresión denotan personas opuestas. Además, aunque ambos carecen de un ojo, es el contrario al del otro.



El parche en cada ojo está colocado intencionadamente, pues cada uno representa un hemisferio del cerebro: siendo *Goro*, con el ojo izquierdo tapado, quien representa el hemisferio derecho, creativo y emocional, y *Ciro*, con el ojo derecho tapado, representaría el hemisferio izquierdo, científico y racional.

La siguiente imagen está formada por una plancha de linóleo dividida en cuatro, para hacer el efecto puzzle. Esto simbolizaría la conexión entre los personajes se complementan.

Cada pieza representa el origen de uno de ellos:

- Primera pieza, *Gerard*: que fue un intento de su mujer de resucitarlo, pero salió mal pues era imposible recuperar a alguien fallecido, y el resultado fue crear a un hombre con el aspecto del difunto pero sin recuerdo alguno de su vida anterior.

- Segunda pieza, *Ciro*: el experimento original, digamos el prototipo 0 de la fórmula. Un niño probeta sin padres, tan sólo creado mediante síntesis de materiales concretos, casi siendo alquimia.

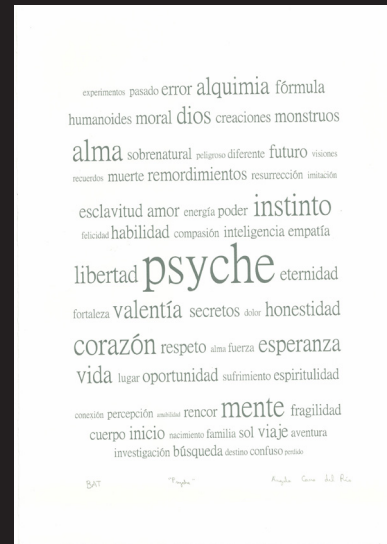
- Tercera pieza, *Alijah*: cuyos padres no podían concebir hijos, finalmente la obtuvieron a ella tomando ellos mismos la fórmula, y fue un nacimiento común.

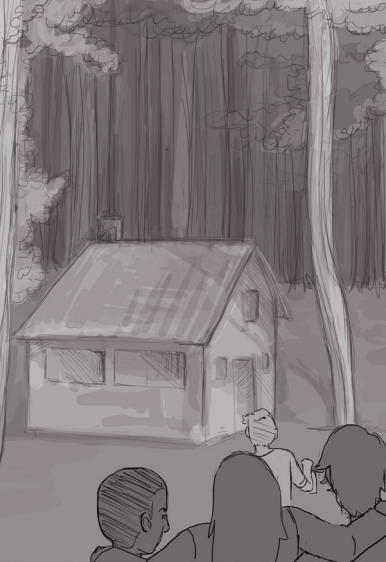
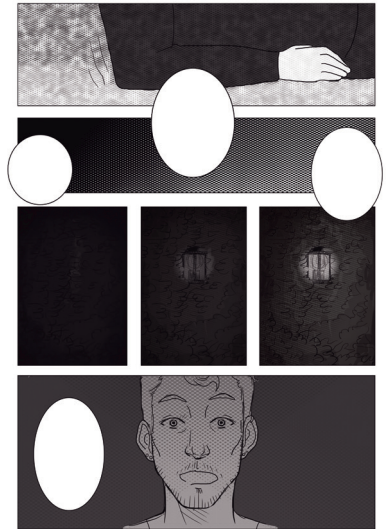
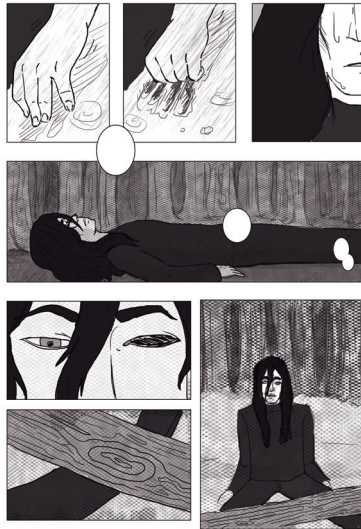
- Cuarta pieza, *Aatmik*: durante su adolescencia fue esclavo y luego fue retenido contra su voluntad y utilizado para experimentos.

Aunque son inicios muy distintos, los cuatro comparten la carga de ser creaciones, no seres completamente humanos o experimentos, ser rechazados por su entorno, y tener habilidades especiales que los separen de la norma.

Finalmente, la estampa digital formada por letras. Esta imagen está compuesta por las palabras más importantes que conformarían la historia. La más importantes de mayor tamaño, y van decreciendo según su importancia. Siendo *Psyche*, el título de la novela, la palabra más grande de la imagen.

Creemos que es el concepto más importante porque en la filosofía griega *Psyche* era el nombre que se le daba a lo que se consideraba el alma y el origen de la vida.





Book (2015)

Book (2015) consta de bocetos, pruebas, ilustraciones, páginas de cómics, ficha de los personajes, y el argumento de manera resumida. Estaría pensado para poder ser entregado en una editorial como presentación de la novela gráfica basada en la misma historia.

Las páginas e ilustraciones estarían realizadas digitalmente mediante el uso de la tableta gráfica y los programas *AdobePhotoshop* y *Adobelllustrator*. En algún caso también se usaron bocetos tradicionales que fueron escaneados y más tarde usados como plantillas para seguir trabajando digitalmente. También tomamos referencias de expresiones, estéticas, rasgos faciales y ropas de distintas personas, buscando fotos genéricas en internet, o en el caso de *Gerard* y *Alijiah*, buscando en concreto imágenes de las personas que tenía como referencia.

Para el efecto sombreado de las páginas busqué tramas¹ en google, que fácilmente con las herramientas de los programas ya mencionados se pudieron adaptar a las imágenes y darles un efecto más cercano a los cómics que usamos como referencia. La principal estética en la que nos basamos sería la del cómic japonés.

La historia representada en estas páginas y en la que basamos mi proyecto del *book*, gira en torno a cuatro personajes, cada uno de ellos creados artificialmente por diversas personas por motivos distintos. Siendo uno de ellos la prueba inicial de la fórmula para crear vida, otro un simple experimento, un tercero el intento de resucitar a un familiar fallecido, y un último que es un bebé común pero creado con esta fórmula pues sus padres no podían tener hijos.

A esta nueva especie de humanoides se les llama "*Psyche*", término que escogimos pues es un concepto griego que denomina al alma o principio vital, que se concibe como una gran energía o potencia capaz de dar vida a los seres.

El objetivo de la historia es el análisis de sus acciones, la evolución de los personajes, y la interacción entre ellos y el mundo que los rodea, además de la dualidad moral ¿es correcto usar los conocimientos aportados por la fórmula y crear humanoides? ¿Es *Psyche* bueno o malo? ¿Pueden ser considerados seres humanos aquellos producto de *Psyche*? pero todas estas cuestiones no sólo están planteadas por las personas ajenas a *Psyche*, también serán preguntas que los personajes principales, creados artificialmente, se planteen y traten de comprender, ¿es posible seguir viviendo en un mundo que los rechaza y seguir adelante? o por el contrario ¿son realmente monstruos que nunca deberían haber sido creados?

¹ Las tramas y texturas pueden ser encontradas aqui: <http://blog.spoongraphics.co.uk/freebies/free-pack-of-12-distressed-halftone-pattern-textures>

Propuesta de integración profesional

En cuanto a las salidas profesionales nos planteamos varias opciones diferentes:

La primera, crear una *webcomic*, es decir una web donde publicar semanalmente una tira cómica o páginas de cómic de la misma historia o personaje con intención de publicarlo en futuro de forma impresa, o al menos tener cierta difusión *online* como para, dándome de alta como autónomo, crear mi propia tienda *online* donde podría vender *merchandising* de esta historia, como tazas, camisetas, *posters*, ilustraciones exclusivas u obra gráfica original independiente.

Una segunda posibilidad, y la que consideramos definitiva, sería trabajar en una historia concreta y dibujar la novela gráfica, para luego llevarla a una editorial. Según hemos estado investigado, lo que se debe presentar para dar a conocer nuestra obra gráfica en una editorial debe ser un *book*, es decir diferentes ejemplos de nuestro trabajo como: diseño de personajes, fondos, algunas páginas de cómic, etc. El ejemplo que planteo a continuación es según las indicaciones de NormaEditorial:

En primer lugar se debería al menos tener planteada la historia, los personajes y el lugar de desarrollo de la historia antes de comenzar a trabajar en el *book*, pues en este debe mostrarse:

- De 6 a 20 páginas dibujadas. Deben ser consecutivas para que se vea el desarrollo de la historia, y como muestra de la fluidez narrativa.

- No sería necesario escribir texto en los bocadillos, pero si se hiciera debe ser en mayúscula con una fuente sencilla de entender.

- Convendría llevar un texto escrito con el argumento de la historia. Este escrito debería tener una longitud de un folio por una sola cara, y con una fuente clara que facilite la lectura rápida.

- Debe presentarse todo en una carpeta seccionada con fundas de plástico, para facilitar su visualización y evitar que se manchen o doblen. Es importante que la carpeta de buena impresión, así que es preferible que sea de un color liso y oscuro, como negro o azul.

- Además de las páginas del cómic, es recomendable llevar bocetos de escenarios, personajes, expresiones, vestuario, etc, sin excederse, unas 5 o 6 páginas sería correcto.

- Es opcional incluir la ficha de los personajes principales.

- Finalmente, dos o tres ilustraciones a color completarían el *book*.

Así pues, el orden en el que se debe colocar cada apartado es:

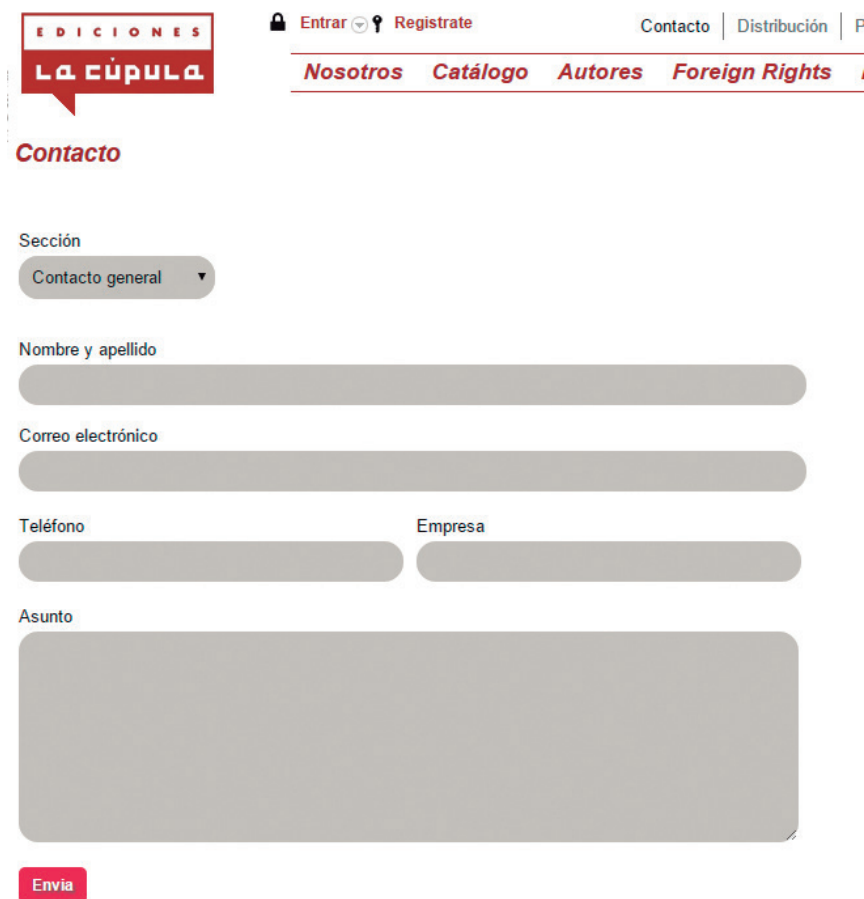
1. Argumento

2. Fichas de personajes

3. Páginas de cómic

4. Bocetos e ilustraciones.

También, Ediciones La Cúpula, ofrece de una forma más rápida poder contactar con ellos y mostrarles tu proyecto, desde su página web mediante un formulario sencillo, en el que debes poner tus datos de contacto y hablarles sobre dicho proyecto.



The image shows the contact form on the Ediciones La Cúpula website. At the top left is the logo "EDICIONES LA CÚPULA". To the right of the logo are links for "Entrar" (with a user icon) and "Registrate" (with a key icon). Further right are links for "Contacto", "Distribución", and "P". Below these links is a horizontal menu with "Nosotros", "Catálogo", "Autores", and "Foreign Rights". The main heading of the form is "Contacto". Below this is a dropdown menu labeled "Sección" with "Contacto general" selected. The form contains several input fields: "Nombre y apellido", "Correo electrónico", "Teléfono", and "Empresa". Below these is a large text area labeled "Asunto". At the bottom left of the form is a red button labeled "Envia".

Bibliografía

Libros

- Arakawa, H., 2013. *Fullmetal Alchemist*. Barcelona: Norma Editorial.
- Clamp, 2001. *CardCaptor Sakura*. Barcelona: Glenat.
- Colfer, C., 2012. *The Land of Stories: The wishing spell*. Londres: Atom.
- Eco, U., 2001. *Como se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*, 6ª Edición. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Echegoyen Olleta, J., 1996, *Historia de la Filosofía*. Volumen 1: Filosofía Griega, Madrid: Editorial Edinumen.
- García, S., 2014, *Panorama. La novela gráfica española hoy*, Bilbao: Editorial Astiberri.
- Mas Torres, S., 2003, *Historia de la filosofía antigua. Grecia y el helenismo*, Madrid: ediciones UNED.
- Moore, A. y Gibbons, D., 1986, *Watchmen*, Argentina: ECC Ediciones.
- Oncina, A., 2014, *Croqueta y Empanadilla*, 8ª Edición, Barcelona: editorial La Cúpula.
- Toboso, Y., 2011, *Kuroshitsuji*, Barcelona: NormaEditorial.
- Wiedemann, J. y Heller, S., 2013, *100 Illustrators*, Cologne, Germany: editorial Taschen.

Webs

- Cano del Río, A., 2014, *Snowman*, Consulta en 01/03/2015, <http://karinrinrindraws.tumblr.com/post/91762666515/sailorstarchild-i-always-get-a-little-sad-when>
- Criterion, 2015, *El camino para ser freelance*. Consulta en 06/03/2015, <http://www.criteriondg.info/wordpress/articulos/el-camino-para-ser-freelance/>
- Echegoyen Olleta, J., n.d., *Filosofía griega, Aristóteles*. Consulta en 07/05/2015, <http://www.e-torredabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofiagriega/Aristoteles/Alma.htm>
- Fouce, J. M., n.d., *La filosofía de Platón*. n.d., Consulta en 27/04/2015, http://www.webdianoia.com/platon/platon_fil.htm
- Fouce, J. M., n.d., *La filosofía de Aristóteles*. Consulta en 27/04/2015, http://www.webdianoia.com/aristoteles/aristoteles_antro.htm

González Fernández, E., n.d., *Alma y Cuerpo*. Consulta en 27/05/2015, http://www.cuentayrazon.org/revista/pdf/113/Num113_017.pdf

La Cúpula, n.d., *Contacto*. Consulta en 23/05/2015, <http://www.lacupula.com/contacto>

La Cúpula, n.d., *Proyectos*. Consulta en 23/05/2015, <http://www.lacupula.com/proyectos>

Lexicoon, n.d., *Psiqué*. Consulta en 25/05/2015, <http://lexicoon.org/es/psique>

NormaEditorial, n.d., *Proyectos*. Consulta en 10/04/2015, <http://www.normaeditorial.com/proyectos>

Real Academia Española, 2014, *Psiqué*. Consulta en 25/05/2015, <http://lema.rae.es/drae/?val=psique>

Ruiz Mantilla, J., 2011, *Por qué escribo*. Consulta en 17/04/2015, http://elpais.com/diario/2011/01/02/eps/1293953215_850215.html

Rus, M., 2012, *Ser freelance en España*. Consulta en 06/03/2015, <http://blog.coworkingon.com/freelance-espana/>

SM, n.d., *Como presentar una obra a una editorial*. Consulta en 13/03/2015, http://www.literaturasm.com/Como_presentar_una_obra_a_una_editorial.html

Soriano, R., Becerra, V., Sanchis, G., Gil, N. y Valero, S., 2015, *Guía del autónomo*. Consulta en 06/03/2015, <http://www.serautonomo.net/>

Thompson S. y Abrach M., 2015, *Maneras de conseguir un trabajo de dibujar y escribir cómics*, *La voz de Houston*. Consulta en 06/03/2015, <http://pyme.lavoztx.com/maneras-de-conseguir-un-trabajo-de-dibujar-y-escribir-cmics-9529.html>

